

**GAYA HIDUP ADIKTIF
DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Tedy Zulkarnaen

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2010

**GAYA HIDUP ADIKTIF
DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Tedy Zulkarnaen



KT010971

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2010

GAYA HIDUP ADIKTIF DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
NOV.	3321/H/S/2010
KLAS	
TERIMA	26-7-2010



Oleh
Tedy Zulkarnaen
NIM: 0311591021

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Seni Rupa Murni

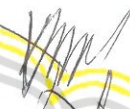
2010

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :


GAYA HIDUP ADIKTIF DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh,
Tedy Zulkarnaen, NIM 0311591021, Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas
Seni Rupa Institut Seni Rupa Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan
Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 30 Juni 2010 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima.




Drs. Agus Kamal
Pembimbing I Anggota



Amir Hamzah, S.Sn., M.A.
Pembimbing II Anggota



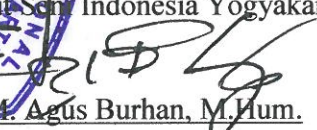
Drs. Ign. Hening Swasono Ph. M. Sn.
Congnet / Anggota



Dra. Nunung Nurdianti, M.Hum.
Ketua Jurusan Seni Murni / Ketua /
Program Studi Seni Rupa Murni /
Ketua / Anggota

Mengetahui :

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



DR. M. Agus Burhan, M.Hum.
NIP. 19600408 198601 1 001





Kupensembahkan kepada Keluarga tercinta, ayah dan ibu yang telah lama menanti dan berharap atas kelulusanku, seluruh keluarga besar yang telah membantu, terimakasih atas pengertiannya.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat-Nya sehingga penulisan laporan tugas akhir karya seni yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam menempuh kuliah S-1 Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dapat berjalan dengan lancar dan diselesaikan tepat pada waktunya. Laporan ini berisi tentang pembuatan tugas akhir yang berjudul “Gaya Hidup Adiktif dalam Penciptaan Seni lukis”.

Dengan penuh rasa hormat penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada sejumlah pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penyusunan Tugas Akhir ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas limpahan, rahmat dan hidayahnya.
2. Drs. Agus Kamal, selaku Dosen Pembimbing I.
3. Amir Hamzah, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II.
4. Drs. Ign Hening Swasono M.Sn., selaku Dosen wali.
5. Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen dan Pembina di Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
9. Bapak ibu karyawan Fakultas Seni Rupa.
10. Perpustakaan ISI Yogyakarta, beserta staf.

11. Ayah M. Nur Effendi dan ibu Arfah Nurwati yang telah membimbing dan membesarkanku.
12. Kakakku Syafaria. E dan adik-adikku Yudi Apriadi, Agustiadi dan Sifa Intania Widuri.
13. Lusy Adi Setyowanti atas spirit, cinta dan pengertiannya.
14. Sahabat dan teman yang telah membantu dan bertukar pikiran serta pendapat (Hermi, Adin, Darsa, Pajar, Roni dan Affandi).
15. Teman-teman Seni Lukis angkatan 2003.
16. Teman-teman Dango Uma (Iwan Dj, Uus, Hendra, Ema Black, Legi, Eqi Ading, landung, Bram, Siska, Rizki, Nabila dan lain-lain).
17. Berbagai pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Seni Lukis dan pecinta seni pada umumnya. Akhir kata, semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini dengan pahala dan rizkinya yang melimpah, Amin.

Yogyakarta, 30 Juni 2010

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul 1.....	i
Halaman Judul 2.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Persembahan	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR KARYA	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Makna Judul	5
BAB II KONSEP	8
A. Konsep Penciptaan	8
B. Konsep Bentuk / Wujud	15
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	24
A. Bahan	24
B. Alat	26
C. Teknik	28
D. Tahap Pembentukan	28
BAB IV TINJAUAN KARYA	37
BAB V PENUTUP	59
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Diego Gravinese, <i>Dia de la Virgin</i> , 2002	19
Gambar 2.	Diego Gravinese, <i>Dejavu</i> , 2006	19
Gambar 3.	Mel Ramos, <i>Davidof Hav A Havana</i> , 2001	20
Gambar 4.	<i>Cigarette</i>	20
Gambar 5.	<i>Chain</i>	21
Gambar 6.	Rantai	21
Gambar 7.	<i>Drug Addict</i>	22
Gambar 8.	Psikotropika	22
Gambar 9.	Produk McDonald	23
Gambar 10.	<i>Coca-cola</i>	23
Gambar 11.	Bahan dan Alat	31
Gambar 12.	Model	31
Gambar 13.	Proses Pembuatan Sketsa Pada HVS	32
Gambar 14.	Hasil Sketsa Pada HVS	32
Gambar 15.	Proses Sketsa Pada Kanvas	33
Gambar 16.	Hasil Sketsa Pada Kanvas	33
Gambar 17.	Pengisian Warna Dengan Teknik <i>Transparant</i>	34
Gambar. 18	Hasil Pengisian Warna	34
Gambar. 19	Proses Pendetailan Objek.....	35
Gambar. 20	Hasil Pendetailan Objek.....	35
Gambar. 21	Melapisi Dengan <i>Varnish</i>	36
Gambar. 22	Hasil Akhir Lukisan.....	36

DAFTAR KARYA

Gambar. 23. <i>Flesh Be Burned 1</i> , 2010, Cat Akrilik di kanvas. 120 x 100 cm.....	39
Gambar. 24. <i>Flesh Be Burned 2</i> , 2010, Cat Akrilik di kanvas. 120 x 100 cm.....	40
Gambar. 25. Maharana, 2010, Cat Akrilik di kanvas. 140 x 120 cm.....	41
Gambar. 26. Okupasi, 2010, Cat Akrilik di kanvas. 70 x 60 cm.....	42
Gambar. 27. Generasi Millenium, 2010 Cat Akrilik di kanvas. 60 x 70 cm.....	43
Gambar. 28. <i>Big Can Be Beautiful</i> , 2010, Cat Akrilik di kanvas. 120 x 100 cm..	44
Gambar. 29. <i>Colorful Life</i> , 2010, Cat Akrilik di kanvas. 120 x 80 cm.....	45
Gambar. 30. Jeratan Maya, 2010, Cat Akrilik di kanvas. 70 x 60 cm.....	46
Gambar. 31. <i>Killer Instinct</i> , 2010, Cat Akrilik di kanvas. 50 x 60 cm.....	47
Gambar. 32. <i>Driven Under</i> , 2010, Cat Akrilik di kanvas. 70 x 60 cm.....	48
Gambar. 33. <i>Hunger 1</i> , 2010, Cat Akrilik di kanvas. 80 x 60 cm.....	49
Gambar. 34. <i>Time Say Goodbye</i> , 2010, Cat Akrilik di kanvas. 80 x 60 cm.....	50
Gambar. 35. <i>Thirst</i> , 2010, Cat Akrilik di kanvas. 100 x 60 cm.....	51
Gambar. 36. <i>For Sale</i> , 2010, Cat Akrilik di kanvas. 100 x 60 cm.....	52
Gambar. 37. <i>Qoeen Of Fans</i> , 2010, Cat Akrilik di kanvas. 100 x 120 cm.....	53
Gambar. 38. <i>Hunger 2</i> , 2010, Cat Akrilik di kanvas. 60 x 70 cm.....	54
Gambar. 39. <i>Psikotropika</i> , 2010, Cat Akrilik di kanvas. 50 x 50 cm.....	55
Gambar. 40. <i>Spit Of Capitalism</i> , 2010, Cat Akrilik di kanvas. 100 x 120 cm.....	56
Gambar. 41. <i>Life Stilye Idols</i> , 2010, Cat Akrilik di kanvas. 120 x 100 cm.....	57
Gambar. 42. <i>Pasione</i> , 2010, Cat Akrilik di kanvas. 150 x 130 cm	58

DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Diri dan Biodata Mahasiswa.....	64
B. Foto Poster Pameran.....	66
C. Foto Situasi Pameran.....	67
D. Katalog.....	68



BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

Kehidupan di era globalisasi menempatkan diri kita selaku aktor kehidupan pada posisi dimana ruang dan waktu menjadi tanpa batas karena keterlibatan teknologi. Teknologi hadir dalam kehidupan setiap individu dan sudah tidak mungkin lagi untuk dihindari dan manusia sebagai subjek dari globalisasi mau tidak mau mengikuti dinamika keinginan teknologi sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Proses perubahan yang semakin cepat tanpa batasan memberikan akses dalam setiap lapangan kehidupan bermasyarakat yaitu dalam bidang sosial budaya. Geliat perkembangan globalisasi pada kehidupan masyarakat di bidang sosial budaya tidak hanya menempatkan teknologi saja tapi juga ikut andil di dalamnya kebutuhan yang sangat luas untuk memperoleh informasi dalam komunikasi. Sekalipun globalisasi dalam bidang sosial budaya (globalisasi kebudayaan),¹ dipandang memberi akses positif namun pada kenyataannya juga berimplikasi negatif. Kebebasan yang menjadi alasan berpijak dalam menyikapi globalisasi sosial budaya menyebabkan setiap individu dapat secara bebas memenuhi kebutuhannya, seolah-olah keluhuran aturan dan nilai maupun norma yang diberlakukan sejak dulu di masyarakat menjadi semu.

¹ <http://id.wikipedia.org/wiki/Globalisasi> (6 juli 2010, jam 11.25 WIB)

Nilai dan norma yang berubah itu membentuk suatu persepsi baru dalam berperilaku dan berekspresi dalam masyarakat. Segala hal yang dulunya tabu dan eksklusif terasa sudah tidak ada batasannya lagi. Tren dari perilaku yang sedang marak, hidup dan berkembang secara masif di masyarakat inilah yang penulis sebut dengan gaya hidup. Gaya hidup global sebagai suatu budaya sudah sangat jelas dan begitu dekat ditampilkan dalam perilaku terutama akan lebih terasa di wilayah perkotaan dan sudah menular ke pedesaan. Menularnya efek dari globalisasi ini sangat memungkinkan karena globalisasi memang sudah menisbikan *hijab* (dinding/batasan) ruang dan waktu.

Fenomena transformasi sosial yang ditangkap penulis dalam berinteraksi di masyarakat mungkin akan diaminikan pula oleh orang lain. Sebagai contoh bagaimana *facebook*² begitu mempengaruhi aktifitas sosial, hingga pada kasus tertentu beberapa pemerintah kota di Indonesia merasa perlu untuk mengeluarkan larangan ber-*facebook* ria, *user* (pengguna) tidak hanya kasta intelektual saja namun tukang becak saat ini pun menjual jasanya via situs jejaring sosial ini. Umur pun tak lagi jadi soal, dari dewasa hingga anak kecil mafhum dengan media yang namanya *facebook*, *game online*, warnet (warung *internet*).

Stigma rokok sebagai indikator kejantanan buat para pria sepertinya sudah tak lagi berlaku, sebagai bukti perhatikan bungkus rokok (*inbox*) "impotensi" adalah efek yang kontras dengan stigma kejantanan itu sendiri, peringatan

² <http://id.wikipedia.org/wiki/Facebook> (06 Juli 2010, jam 11.26 WIB)

pemerintah yang notabene empiris itu bukan lagi menjadi hal yang menakutkan dan menyeramkan bagi perokok aktif, apalagi dewasa ini perokok aktif tak hanya di dominasi kaum pria saja pun wanita "gaul" mengikuti jejak pendahulunya, sepertinya rokok dan minuman keras menjadi teman setia saat "kongkow/ngumpul/hangout" di komunitas anak muda.

Yogyakarta dikenal sebagai kota budaya dan kota pelajar, di kota ini penulis dalam berinteraksi juga tidak luput dari pengaruh globalisasi yang sudah membawa nilai budaya semakin bias, langsung maupun tidak langsung hal tersebut telah mempengaruhi selera dan gaya hidup masyarakatnya. Bentuk dari gaya hidup budaya asing ikut menyuburkan pola perilaku negatif dalam kehidupan masyarakat seperti; NAPZA (Narkotika Psikotropika dan Zat Adiktif), *free sex*, pornografi dan pornoaksi, *fashion*, *internet* dan lain-lain, pada prinsipnya adalah budaya yang jauh dari nilai-nilai moral dan etika bangsa Indonesia sebagai bangsa timur.

Sekali lagi ekses dari globalisasi dapat dilihat dari dua sisi, baik itu ekses positif maupun ekses negatif. Ekses negatif dari gaya hidup inilah yang melatarbelakangi penulis dalam menciptakan karya seni lukis. Menarik untuk diangkat karena gaya hidup yang berekses negatif itu telah menjadi suatu bentuk ketergantungan (adiksi), artinya gaya hidup itu bersifat adiktif. Hal tersebut di atas menggugah penulis untuk memaparkan, mengkomunikasikan dan mengungkapkan realitas sosial tersebut dalam bentuk Tugas Akhir karya seni yang berjudul "Gaya Hidup Adiktif dalam Penciptaan Seni Lukis".

B. Rumusan Penciptaan

1. Apa yang dimaksud dengan gaya hidup masyarakat yang adiktif itu?
2. Bagaimana timbulnya gaya hidup masyarakat adiktif itu?
3. Bagaimana gaya hidup adiktif diekspresikan dalam karya seni lukis oleh penulis?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan bagaimana gaya hidup masyarakat yang adiktif
- b. Mengemukakan faktor-faktor penyebab timbulnya gaya hidup adiktif di masyarakat
- c. Memvisualisasikan gaya hidup adiktif ke dalam seni lukis

2. Manfaat

- a. Memberikan kontribusi yang positif tentang gaya hidup sebagai suatu pembelajaran ke arah perubahan yang lebih baik
- b. Apresiasi seni dari masalah sosial yang bernilai estetik sehingga mempunyai nilai jual
- c. Sebagai ekspresi pribadi dalam seni sekaligus mengembangkan kreatifitas dalam berkarya

D. Makna Judul

Agar tidak terjadi salah pengertian mengenai istilah-istilah yang dipakai dalam judul ini "Gaya Hidup Adiktif Dalam Penciptaan Seni Lukis", perlu kiranya untuk membuat batasan beserta penjelasan dalam penulisan yaitu sebagai berikut :

Gaya Hidup : pola tingkah laku sehari-hari segolongan manusia di dalam masyarakat.³

Kata "gaya" dalam bahasa Indonesia merupakan padanan dari kata "*Style*" dalam bahasa Inggris yang berasal dari bahasa Yunani "*stilus*" adalah alat tulis atau tulisan tangan. Meyer Schapiro mendefinisikan gaya sebagai "bentuk yang konstan" dan kadangkala unsur-unsur, kualitas-kualitas dan ekspresi yang konstan dari perseorangan maupun kelompok"⁴. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Alvin Toffler, yaitu "alat yang dipakai oleh individu untuk menunjukkan identifikasi mereka dengan subkultur-subkultur tertentu. Setiap gaya hidup disusun dari mosaik beberapa item, yaitu *super-product* yang menyediakan cara mengorganisir produk dan ide"⁵.

Adiktif : bersifat ketagihan ; menimbulkan ketergantungan pada pemakainya⁶

³ Anton M. Muliono, (ed.IV), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1993. p. 258

⁴ Idi Subandi Ibrahim, *Lifestyle Ecstasy: Kebudayaan Pop Dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*, Yogyakarta: Jalasutra, 2004. p. 165

⁵ *Ibid.*, p. 166

⁶ Anton M. Muliono. *Op. Cit.*, p. 6

Adiktif atau kecanduan adalah obsesi, paksaan, atau psikologis yang berlebihan ketergantungan ; suatu gangguan neurobiologis kronis yang memiliki genetik, psikososial, dan dimensi lingkungan dan ditandai oleh salah satu dari berikut ini: yang terus menggunakan suatu zat terlepas dari efek merugikan, dirugikan kontrol atas penggunaan obat (perilaku kompulsif). Namun, penggunaan umum istilah “kecanduan” telah menyebar luas mencakup ketergantungan psikologis tidak lagi terbatas pada ketergantungan fisik saja.

Cipta : kesanggupan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru ; angan-angan yang kreatif.⁷

Penciptaan berasal dari kata dasar ”cipta” yang diberi imbuhan per-an, definisi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia,

Penciptaan : proses menciptakan⁸

Seni Lukis : hasil pengungkapan pengalaman artistik yang ditumpahkan pada bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna.⁹

Dari literatur yang berbeda penulis juga menemukan definisi lain dari seni lukis yang menguatkan dan melengkapi definisi sebelumnya, dimana seni lukis

⁷ *Ibid.*, p. 169

⁸ *Ibid.*, p.169

⁹ Soedarso SP, *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1987. p. 10

adalah karya seni rupa dua dimensional yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk dan tekstur.¹⁰

Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya.¹¹

Berdasarkan penjabaran dari definisi per-kata dari judul di atas maka, "Gaya Hidup Adiktif Dalam Penciptaan Seni Lukis" mempunyai pengertian yakni pola tingkah laku segolongan manusia yang berkembang di dalam masyarakat dan menimbulkan ketergantungan pada pelakunya, menjadi masalah yang diangkat penulis untuk diekspresikan dalam karya dua dimensional yang menampilkan unsur garis, warna, bidang bentuk dan tekstur.

¹⁰ Nooryan Bahari, *Kritik Seni : Wacana, Apresiasi dan Kreasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008. p. 82

¹¹ Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern*, Bandung: Rekayasa Sains, 2004. p. 36